Groza nam niestraszna – fenomen marki *The Walking Dead*

PAWEŁ WIATER*

Wprowadzenie

Klasyczny wizerunek zombie[1] ukształtowany w latach dwudziestych XX wieku znacząco odbiegał od tego dziś powszechnie znanego. Pierwsze wzmianki dotyczące tych istot wywodzą się z kultu *voodoo*. Według ludowych wierzeń osoby zmarłe ożywiane były przez czarownika, aby wykonywać za niego ciężką pracę fizyczną na plantacjach. Tego typu przesądy zapewne brały się stąd, że Haiti było pierwszą francuską kolonią, która wywalczyła sobie niepodległość, dlatego też zombie może być postrzegane jako symbol samego zjawiska niewolnictwa (Del Guercio 1986: 31). Pisze o tym między innymi Marina Warner:

> W koncepcie zombie skrystalizował się stan bycia, który pozostaje w grze pomiędzy podmiotami sprawującymi różne poziomy władzy – panami i niewolnikami, mężczyznami i kobietami, pracodawcami i pracownikami (Warner 2006: 367).

* Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie | kontakt: pwiater.uczelnia@gmail.com

1 Samo słowo „zombie" najprawdopodobniej pochodzi od afrykańskiego *zumbi* – fetysz w języku kikong lub od *nzambi* (co oznacza „Bóg" w języku kimbundu). Źródłem może być również francuskie *ombres* (oznaczające cienie), *jumbie* (rozumiane jako duch) z języka Indii Zachodnich lub *zemis*, czyli termin używany przez mieszkańców Haiti do określenia duszy zmarłej osoby. W Polsce słowo to weszło do użycia jako kalka z języka angielskiego, jednak występuje również w spolszczonej formie jako zombi. Dlatego też w tekście będę używał zarówno formy zombie, jak i zombi.

Proces „zombifikacji", czyli przemiany, przebiegał w ten sposób, że kapłani *houngan*, *mambo* lub *bokor* w kilka dni po pogrzebie nieszczęśnika przywracali go do życia. Jednakże istota taka nie była w pełni żywym człowiekiem, ponieważ jej ciało zamieszkiwane było od tego momentu przez jednego z duchów śmierci – *Guédé*. Powszechnie sądzono również, że jeżeli zombie spróbuje soli lub solonych potraw, to wówczas zda sobie sprawę z tego, że faktycznie nie żyje i wróci na cmentarz, gdzie samo zakopie się we własnym grobie (Twohy 2008: 7). Podobnie jak w przypadku wierzeń związanych z wampirami uważano, że aby pochowana osoba nie wróciła z zaświatów, należało przebić jej serce kołkiem, odrąbać głowę, ręce i nogi, a następnie pilnować grobu przez kilka dni (Robotycki 1992: 144). Godny odnotowania jest fakt, że zombie jako stworzenie nie posiada swojego literackiego pierwowzoru. Wampiry były wzorowane na klasycznym wizerunku zapoczątkowanym przez Brama Stokera, a potwór Frankensteina był bohaterem powieści Mary Shelley.

Pierwsze zombie w kulturze zachodniej zaczęły pojawiać się już na początku XX wieku. Wynikało to przede wszystkim z faktu, że Stany Zjednoczone w latach 1915–1935 okupowały Haiti. Świat dowiedział się o tych „potworach" za sprawą odkrywcy i pisarza Williama Seabrooka, który udał się na tę wyspę na Morzu Karaibskim w 1928 roku. Podczas pobytu usłyszał on wiele lokalnych legend, które opisał w wydanej już rok później powieści *Magiczna wyspa*. Premiera książki sprawiła, że Amerykanie zaczęli lubować się w krótkich horrorach czy opowiadaniach opartych na kanwie historii o żywych trupach. *Notabene* całe lata 20. XX wieku charakteryzowały się swoistą modą na wszelkiego rodzaju horrory. Kulminacyjny punkt tego zjawiska przypadł na 1927 rok, a to głównie dzięki *Drakuli* z kultowym już dzisiaj Belą Lugosim w reżyserii Toda Browninga (Karg, Spaite, Sutherland 2010). W tych czasach powstawały również pierwsze filmy o tematyce zombie, takie jak *White Zombie* z 1932 roku w reżyserii Victora Halperina. Oprócz strachu związanego z przemianą w jedną z tych istot w produkcjach tych eksponowano także wątki dotyczące między innymi łączenia i mieszania się ras.

Akcja *White Zombie* umieszczona została na Karaibach, a wątek fabularny skupiony był wokół grupy Amerykanów i ich kulturowego zderzenia z miejscowym folklorem. Tytułowym białym zombie jest Madeleine, która będąc narzeczoną głównego bohatera, dostała się pod kontrolę tak zwanego *voodoo Legendare*. Jej sylwetka jako zombie w niczym nie przypominała tego, z czym dzisiaj kojarzone są te monstra. Kobieta nie polowała na ludzi, aby pożerać ich mózgi czy wnętrzności, lecz otruta i przy-

wrócona do życia stanowiła ubezwłasnowolniony obiekt miłości, niespełnienia, a nawet zniewolenia. Film osiągnął kasowy sukces, jednak w tym wypadku należy wziąć pod uwagę fakt, że było to poniekąd związane z czasami kryzysu ekonomicznego, który między innymi w Stanach Zjednoczonych przełożył się na znaczne pogorszenie nastrojów społecznych – Amerykanie w *White Zombie* dopatrywali się głównie przenośni związanej z utratą pracy, która w konsekwencji powodowała, że zwykli obywatele czuli się niczym tytułowe zombie (Neail 2012: 2).

Sukces produkcji nie przełożył się jednak na spopularyzowanie tego rodzaju potworów w popkulturze. Filmowcy nie mieli pomysłu, jak umiejscowić nieumarłych w swoich dziełach. Sytuacja wydawała się tym bardziej skomplikowana, że nawiązywanie do figury zombie nie było tak łatwe, jak w przypadku wampirów czy potwora Frankensteina, którzy mieli swoje literackie pierwowzory. Żywe trupy pojawiły się jeszcze na srebrnym ekranie za sprawą takich pozycji, jak: *The Revolt of the Zombie*, będącej nieoficjalnym sequelem *White Zombie*, (Kay 2008: 6), *The Walking Dead* (Mank 2001) czy *The Ghoul* (Jacobs 2011), jednak poziom ich wykonania był dość przeciętny, dlatego też nie udało się im zdobyć uznania szerszej publiczności. Sytuację pogorszył również fakt, że na początku lat czterdziestych XX wieku popularność filmów grozy widocznie spadła. Związane było to między innymi z polityką oszczędności w wytwórniach filmowych, które postawiły na westerny czy proste horrory, gdzie nie trzeba było przeznaczać dużych środków finansowych na przykład na efekty specjalne.

Jednakże w tym okresie powstał inny, dzisiaj już kultowy, film – *I Walked with a Zombie* z 1943 roku w reżyserii Jacquesa Tourneura. Opowiadał on o pielęgniarce Betsy, która miała za zadanie pomóc córce amerykańskiego plantatora, Jessice – podobnie jak w *White Zombie* przemienionej w żywego trupa. Również ta produkcja skupiła się na przedstawieniu zderzenia miejscowych kultur z kolonializmem. Oprócz głównej bohaterki, czyli pielęgniarki istotną rolę odegrała inna postać, niejaki Carrefour – czarnoskóry mężczyzna, który, podobnie jak córka plantatora, został przemieniony w zombie. Jego sylwetka jest o tyle istotna, że oprócz wątków dotyczących niewolnictwa czy koloru skóry została tutaj poruszona kwestia dotychczas obowiązującej wiedzy. Został on przedstawiony jako skonkretyzowanie idei, że zaawansowane zdobycze technologiczne czy wiedza zachodniej cywilizacji nie stawiają jasnej diagnozy dla istnienia przywoływanych legend i przesądów (Walsh 2008).

Lata pięćdziesiąte XX wieku były okresem niezwykle trudnym dla obrazowania figury zombie, ponieważ elementy voodoo czy kolonializmu zastąpione zostały przez

strach przed wszelkiego rodzaju inwazjami czy całkowitą zagładą ludzkości. Było to spowodowane między innymi okresem zimnej wojny i z tego powodu filmowcy porzucili tematy wampirów, wilkołaków oraz żywych trupów na rzecz agresywnych kosmitów czy broni atomowej. Produkcji filmowych, gdzie zombie stanowiłyby główny wątek fabularny, praktycznie nie było, choć w niektórych tytułach można odnaleźć ewidentne nawiązania do tej tematyki. Za przykład może posłużyć *Teenage Zombie* z 1960 roku w reżyserii Jerry'ego Warrena czy *Inwazja porywaczy ciał* z 1956 roku w reżyserii Dona Siegela, gdzie haitańska magia voodoo została zastąpiona przez dokonania naukowe ZSRR będącego w stanie stworzyć właśnie twór podobny do zombie – a więc jednostek wyzutych z wszelkiego rodzaju uczuć. Filmem wartym szczególnej uwagi była *Inwazja porywaczy ciał*, między innymi ze względu na finałową scenę, w której grupa bohaterów uciekała przed hordą nieumarłych (zmartwychwstałych?). Sam motyw ucieczki przed grupą przeciwników, z którą jakikolwiek kontakt zakończyłby się szybkim zgonem, jest nieodłącznym elementem każdej współczesnej produkcji, gdzie występują zombie (Stoparek 2013).

Okres największej popularności

Największa popularność tego rodzaju potworów nadeszła wraz z premierą *Nocy żywych trupów* w reżyserii George'a Romero. Ten kamień milowy na drodze do sławy zombie – jak można by z dzisiejszej perspektywy określić tę produkcję – wszedł do kin w 1968 roku i kosztował 114 tysięcy dolarów. Wątek fabularny skupiony był na małej grupie ludzi, którzy zabarykadowali się w jednym z domów, próbując przetrwać. Oprócz rewolucyjnych zmian w sztuce filmowej, które zostały zaprezentowane w obrazie Romero, ewolucji uległa również sama sylwetka zombie. Byli to z dzisiejszej perspektywy klasyczni nieumarli, którzy powstali z grobu, aby żywić się ludzkim mięsem (w szczególności mózgiem). Romero praktycznie zerwał w ten sposób z pierwotnym haitańskim wizerunkiem żywego trupa. Jednak, co ważniejsze, reżyser pokazał także, jak nietrwałe są podwaliny zachodnich społeczeństw W sytuacji zagrożenia, mimo istnienia prawa oraz innych norm wypracowanych przez lata, największym zagrożeniem staje się nie zombie, lecz drugi człowiek (Olkusz 2016: 21; Bukowczan-Rzeszut 2015: 2). Ważnym elementem, o którym należy wspomnieć, jest również kwestia ogólnej przemocy czy horroru rodziny, która była wstępnie pokazana w *Psychozie* Alfreda Hitchcocka (Rebello 2013: 325). Tutaj bohaterowie są zabijani także przez członków własnej rodziny, jak chociażby brata czy córkę, która zamieniona w zombie morduje

swoich rodziców. Efekt potęguje fakt, że nieumarli nie funkcjonują jako pojedyncze istoty ubrane w stare, rozdarte łachmany. To jest już horda, która przemierza ulice w zwykłych codziennych ubraniach, co jeszcze bardziej wzmacnia wrażenie tego, że osoby z naszego najbliższego otoczenia, które znamy i na co dzień widujemy, mogą w jednym momencie przemienić się w krwiożercze stwory.

Kolejne podejście do tematyki zombie przez Romero jeszcze bardziej powiększyło zasób elementów, które wydają się dystynktywne z perspektywy współczesnych produkcji tego rodzaju. *Świt żywych trupów* przenosi akcję filmu do centrum handlowego będącego swego rodzaju mekką amerykańskiego konsumpcjonizmu. Reżyser chciał w ten sposób pokazać, że zachodnie społeczeństwa działają niczym żywe trupy błąkające się między sklepowymi półkami. Również zakończenie nie pozostawia złudzeń i każe zastanowić się nad tym, czy człowiekowi uda się przeżyć na gruzach świata, w którym wszystko było dotychczas wyciągnięcie ręki (Knapek 2012: 92).

Kiedy groza staje się groteską

Noc żywych trupów sprawiła, że zombie już na stałe (obok wampirów czy wilkołaków) znalazły miejsce w szeroko pojętej popkulturze. Samych pełnometrażowych filmów od 1920 do 2012 roku powstało ponad sześćset sześćdziesiąt dwa (Bomba 2013). Gdyby dodać do tego seriale, książki czy gry suma przekroczyłaby tysiąc realizacji. Niestety taki stan rzecz spowodował, że żywe trupy na przestrzeni lat zatraciły swoją pierwotną funkcję lękotwórczą.

Analizując przykłady ewolucji konwencji, należy wspomnieć o japońskiej grze akcji *Lollipop Chainsaw*, która miała premierę w 2012 roku. Główną bohaterką produkcji jest osiemnastoletnia Juliet Starling – uczennica i cheerleaderka leżącego gdzieś na zachodnim wybrzeżu USA liceum San Romero. W dniu jej urodzin wybucha epidemia zombie. Starling jest jednak przygotowana na taką ewentualność, ponieważ jej rodzina od pokoleń zajmuje się walką z nieumarłymi. Dlatego też chwyta swoją różową piłę mechaniczną i ubrana w cheerlaederski uniform morduje kolejne hordy zombie. Żeby zwiększyć efekt groteskowości, scenariusz zakłada, że to w dniu urodzin bohaterki jej chłopak zostaje ugryziony przez jednego z żywych trupów. Juliet jednak, nie zastanawiając się zbyt długo, sięga ponownie po swoją piłę, obcina chłopakowi głowę, po czym zawiesza ją sobie przy pasku. Dodać trzeba, że nastolatek nadal żyje, co pozwala mu komentować poszczególne wydarzenia (Hut 2012: 60). Produkcja ta, mimo że w swoich założeniach miała być utrzymana w konwencji pastiszu horrorów klasy B,

pokazuje jednocześnie, jak stwory, które kilkanaście lat wcześniej wzbudzały grozę, ustępują na rzecz groteskowych postaci, zwariowanego humoru, kusych strojów, atrakcyjności bohaterki i hektolitrów krwi, stając się jedynie karykaturą samych siebie.

Innym dość zabawnym tytułem, w którym występują nieumarli, jest *Plants vs. Zombie*. Jest to produkcja typu *tower defense*, wydana przez PopCap Games w 2009 roku. Jej główne założenie stanowi obrona przez gracza domu, do którego zmierzają zombie, przy użyciu różnego rodzaju roślin, które potrafią zadawać obrażenia, na przykład strzelając groszkiem, zamrażając czy wybuchając. Tytuł ten otrzymał szereg prestiżowych nagród, między innymi ze względu na bardzo intuicyjną rozgrywkę oraz ogólne wykonanie. Mimo widocznych zalet *Plants vs. Zombie* trudno jednocześnie nie zauważyć tego, że jest to kolejna produkcja, w której kolorowe zombie bawią użytkownika, zamiast go straszyć.

Do ewolucji zombie na przykładzie gier wideo odniósł się jeden z redaktorów „PSX Extreme", który w felietonie stwierdził:

> Dosyć ciekawe zjawisko: jeden zombie potrafił postawić nam gęsią skórkę, a cały tłum wyzwalał chęć niepohamowanej eksterminacji, co nie miało nic wspólnego ze strachem. [...] Obecnie gry rzadko straszą, a raczej służą nieskrępowanemu wyżyciu się czy też wzbudzają śmiech, jak właśnie Stubbs czy Medievil. Zombie stają się zwierzyną łowną, a ich najbardziej efektowna eksterminacja nagradzana jest dodatkowymi punktami (seria Dead Rising) (SOQ 2012: 42-43).

Jeszcze gorzej wygląda sytuacja w samym filmie, czyli medium, dzięki któremu zombie weszły do popkultury. Dotychczas nieumarli kojarzeni byli z horrorem i grozą, gdzie „odgrywali" role, do których zostali stworzeni. Owszem, zdarzały się wyjątki od reguły, jak na przykład *Porno Holocaust* z 1981 roku w reżyserii Brunona Mattei oraz Joego D'amata, będący, jak sama nazwa wskazuje, filmem pornograficznym, w którym zombie odgrywały główną rolę. Tytuł ten stanowić mógł bardziej formę „artystycznej" ciekawostki aniżeli przedstawiania obowiązujących trendów.

Sytuacja diametralnie zmieniła się po 2000 roku. Rynek filmowy zalała wówczas fala bardzo nisko ocenianych produkcji, w których zarówno efekty specjalne, jak i artystyczne usiłowania stały na żenująco niskim poziomie. W dużym stopniu przyczyniła się do tego filmowa seria *Resident Evil* zapoczątkowana przez Paula Williama Scotta Andersona w 2002 roku. Jest to o tyle dziwne, ponieważ większość growych produkcji należących do tej marki, mimo że stawiały na akcję i gdzie ewolucja zombie również miała miejsce (na przykład mogły używać broni) to oparte była przede wszystkim na straszeniu gracza. Pierwsza część filmu próbowała jeszcze zachować klimat

komputerowego pierwowzoru, jednak kolejne tytuły z Millą Jovovich jako główną bohaterką otrzymywały znacznie niższe noty.

The Walking Dead, czyli powrót do korzeni

> „Nie próbuję nikogo straszyć. Mimo to, jeśli, czytając ten komiks, ktoś się przestraszy – świetnie, ale tak naprawdę... nie o to w tej opowieści chodzi" (Kirkman 2005: 5).

Fenomen marki *The Walking Dead* rozpoczął się od komiksu, który premierę miał w październiku 2003 roku. Zapoczątkowano wówczas również nowy okres w dziejach komiksu, określony przez redaktora portalu NaEkranie.pl, Dawida Przywalnego, jako *The Triumph, The Death and Life After Death*. Chcąc wyjaśnić to pojęcie, przeanalizował on kondycję tego medium w latach osiemdziesiątych XX wieku i jego wpływ na aktualne realia. Dotychczas ta forma artystycznej ekspresji postrzegana była jako proste kolorowanki, w których dość zabawnie ubrani bohaterowie po raz kolejny ratowali świat. Chcąc nawet obiektywnie chronić status komiksu, jego zwolennicy byli w bardzo trudnym położeniu. Jak przekonać sceptyków do tego, że przykładowo Batman to również dojrzała opowieść o walce z własnymi słabościami czy niesprawiedliwością społeczną, a nie tylko prosta historyjka, gdzie na końcu i tak zwycięża dobro. Wszystko to powodowało, że mimo wszelkich przesłanek komiks nie był (i zresztą przez wielu nadal nie jest) traktowany jako dziedzina sztuki (Przywalny 2013). Pisał o tym między innymi Sławomir Zajączkowski opisując historię tego medium w Polsce:

> Po roku 1989 w kraju ciągle pokutuje jednak przeświadczenie, że komiksy rysownicy rysują hobbystycznie, dla przyjemności - a skoro tak, nie mogą żądać poważniejszych wynagrodzeń. Podobnie jest na wyższych uczelniach, gdzie komiks nie jest traktowany poważnie. Rysownik Krzysztof Wyrzykowski wspominał mi, że nawet gdy on studiował na gdańskiej ASP, co miało miejsce przecież już w latach dziewięćdziesiątych, przyznawanie się do rysowania komiksów nie było mile widziane przez wykładowców (Zajączkowski 2011).

Sytuację odmieniła premiera albumu *Maus* Arta Spiegelmana, który w nietuzinkowy sposób opowiadał między innymi o zagładzie Żydów podczas II wojny światowej. Jego oryginalność polegała na tym, że poszczególne narody zostały przedstawione w postaci zwierząt, gdzie przykładowo Żydzi zostali zobrazowani jako myszy, a Niemcy jako koty. Wszystko to sprawiło, że dzieło Spiegelmana zostało uhonorowane nagrodą Pulitzera (Kincade 2013: 1). Komiks został również doceniony w polskiej prasie. Jacek Borowski, publicysta „Wprost", w artykule *Komiks o Holocauście* stwierdził

nawet, że Maus jest jedną z pierwszych poważnych opowieści obrazkowych wydanych w Polsce:

> Poważne, zaangażowane projekty literackie, ukazujące się w formie albumu komiksowego, to jeden z ciekawszych przykładów twórczości postmodernistycznej, nie tylko mieszającej gatunki, ale przede wszystkim znoszącej – lub przynajmniej kwestionującej – podział na sztukę wysoką i niską. A pytanie o wzajemne relacje tych pozornie oddzielonych poziomów jest dla współczesnej kultury tak samo ważne, jak ważne dla życia społecznego jest pytanie o zbrodnie, odpowiedzialność i pamięć (Borowski 2001: 123).

Od tego momentu sytuacja komiksu zaczęła diametralnie się zmieniać. Takie serie, jak *Watchmen* czy *Sandman* Neila Gaimana, pokazały ostatecznie, że ta forma sztuki mimo swojej często kolorowej oprawy potrafi opowiadać o rzeczach bardzo uniwersalnych i ponadczasowych. Niestety już początek lat dziewięćdziesiątych XX wieku okazał się katastrofalny dla wielu wydawnictw. Powstawanie zbyt wielu serii, gdzie występowali ci sami bohaterowie w różnych odsłonach, czy brak szerszej perspektywy sprawiły, że komiks został uznany za kolejny umierający symbol amerykańskiej kultury.

Pierwszy album *The Walking Dead* został zaprojektowany przez scenarzystę Roberta Kirkmana i rysownika Tony'ego Moore'a. Po siódmym zeszycie Moore został zastąpiony przez Charliego Adlarda. Pomysł na osadzenie miejsca akcji w świecie zniszczonym przez zombie mógł wydawać się ryzykowny. Wielu fanów tych monstrów uważało, że w tematyce apokalipsy nieumarłych już nic więcej nie sposób pokazać. Duże zainteresowanie komiksem sprawiło, że zaczęto myśleć nad filmową adaptacją. Pierwszym zainteresowanym przeniesieniem uniwersum Kirkmana na szklany ekran był Frank Darabont – scenarzysta i reżyser między innymi *Zielonej mili* z 1999 roku czy *Skazani na Shawshank* z 1994 (Shillock 2014: iii).

Warto podkreślić tutaj fakt, że film, będąc jednym z najprężniej rozwijających się medium szczególnie w XX wieku, stracił swoją dominującą pozycję w odczuciu odbiorców. Opowiada o tym w jednym z wywiadów Bernadetta Darska, autorka książki pod tytułem *To nas pociąga! O serialowych antybohaterach*:

> To właściwie specyfika końca XX i pierwszej dekady XXI wieku. Symbolicznym początkiem jest pojawienie się serialu „Rodzina Soprano" na początku 1999 roku. Wiele osób zajmujących się fenomenem współczesnych seriali telewizyjnych zauważa ponadto, iż za rewolucyjne można uznać zjawisko odrębności propozycji programowych telewizji kablowych. To właśnie tam – potocznie rzecz ujmując – jest odważniej, bardziej prowokacyjnie, oryginalnie, zaskakująco. Bartek Chaciński zastosował nawet dość ostre rozróżnienie. W telewizjach kablowych kręci się dla inteligencji,

> produkcje kinowe i wielkie sieci telewizyjne są adresowane do masowego odbiorcy (Doskocz 2013).

Dzisiejszym fenomenem kultury popularnej stały się seriale. Teza ta, mimo że jest dosyć odważna, znajduje swoje odzwierciedlenie i potwierdzenie w liczbach. Nawet największym premierom kinowym, będącym nierzadko kontynuacjami wielkich produkcji, nie udaje się wzbudzić tak dużego zainteresowania jak w przypadku nowych odcinków poszczególnych produkcji. Współczesne seriale niczym nie przypominają swoich poprzedników. Pojedyncze odcinki mogą trwać nawet ponad godzinę, a treści, jakie są w nich poruszane, na pewno nie można by określić jako płytkie. Dzięki temu fascynują one współczesnych widzów, którzy są w stanie spotykać się, rozmawiać, wymieniać milionami opinii na portalach społecznościowych, a nawet przebierać się za konkretne postaci. Pisze o tymi między innymi Łukasz Sokołowski:

> W każdym razie nie ulega wątpliwości, że dla odbiorców serialowy przekaz fabularny nie jest wyłącznie źródłem fikcji, ale dostarcza też ważnych informacji o otaczającej rzeczywistości i w dalszym ciągu pomaga ją regulować. Dlatego serial staje się dziś faktem społecznym, a jego oglądanie elementem codziennych praktyk społecznych widzów (Sokołowski 2011).

Innym istotnym aspektem jest to, że od dłuższego czasu rozwija się swego rodzaju transmedialność, w tym wypadku filmów i serialu z komiksem, czego efektem są kolejne hollywoodzkie produkcje oparte na przygodach superbohaterów. Zwrócił na to uwagę między innymi Wojciech Birek, mówiąc, że „adaptacje są chyba najsilniejszą grupą świadczącą o wzajemnym zainteresowaniu filmu i komiksu" (Birek 1993: 168).

W podobnym kontekście wypowiadał się Damian Kaja, podkreślając, że:

> Komiksowo-telewizyjny fenomen *The Walking Dead* to nie tylko udana ekranizacja, ale znak przemian, jakim podlegał amerykański przemysł rozrywkowy od kilku, a może kilkudziesięciu lat [...]. Innymi słowy, *casus The Walking Dead* uprzytamnia, że w kulturze popularnej coraz częściej to, co marginalne, poczyna wstępować na pozycje centralne, przy czym owo „ukąszenie" głównonurtowością nie musi mieć reperkusji negatywnych, zarówno w aspekcie merkantylnym, jak i kreatywnym (Kaja 2014).

Komiks, jak i serial skupiają się na losach policjanta z miasteczka Cynthiana w stanie Kentucky – Ricka Grimesa. Przed wybuchem zarazy zostaje on postrzelony podczas pościgu za przestępcą. Następnie budzi się w szpitalu w momencie, kiedy epidemia już się rozprzestrzeniła. Początkowo stara się on odnaleźć rodzinę, a później zapewnić sobie, jak i grupie przyjaciół schronienie w tym nieprzyjaznym świecie.

Popularność zarówno komiksu oraz serialu wynika z poszczególnych komponentów, które można ująć i skategoryzować w następujący sposób:

1) „Nikt nie jest bezpieczny" – Robert Kirkman często uśmierca postaci, które sam wykreował. Jest to interesujący zabieg psychologiczny, ponieważ dzięki niemu fani z niecierpliwością czekają na premierę nowego numeru między innymi po to, aby przekonać się, czy ich ulubiony bohater przeżyje. Jednocześnie buduje w ten sposób klimat samego świata *The Walking Dead*, w którym przywiązywanie się bohaterów do siebie nawzajem jest niezwykle trudne, ponieważ najmniejszy błąd może kosztować kogoś życie.
2) „*We Are The Walkind Dead!*" – autor umiejętnie korzysta z klasycznych powieści zaliczanych do literatury postapokaliptycznej, w której bohaterowie oprócz zagrożeń wynikających wprost z okrucieństwa świata narażeni są przede wszystkim na ataki innych ludzi. Zombie jako istoty stanowią w tym momencie jedynie „tło" do opowiadanej historii, w której wystarczy pewien rodzaj kryzysu, aby społeczeństwa pielęgnujące przez wieki literę prawa zapomniały o niej. Hasło: „To my jesteśmy żywymi trupami", wypowiadane przez głównego bohatera, Ricka, obrazuje beznadziejność sytuacji.
3) Kooperacyjna indywidualność – w tym punkcie chciałbym zwrócić uwagę na fakt, że zarówno komiks, jak i serial, który cały czas powstaje na jego podstawie, są bardzo zbliżone, choć produkcja telewizyjna nie stanowi bezpośredniej adaptacji. Pierwsze dwa sezony istotnie w zdecydowanej mierze oparte były na tym, czego czytelnicy mogli dowiedzieć się z komiksu. Już tutaj jednak pojawili się nowi bohaterowie – rodzeństwo Merle (Michael Rooker) i Daryl (Norman Reedus) Dixonowie, którzy w sposób naturalny wpłynęli na to, jak kształtowana była dalsza część opowieści. Podobnie było z postacią Shane'a (Jon Bernthal), czyli przyjaciela Ricka, który w komiksowym pierwowzorze ginął już w pierwszym odcinku, a w serialu towarzyszył oglądającym do końca drugiego sezonu. Telewidzom tego typu rozwiązanie bardzo się spodobało, ponieważ mimo tego, że serial oparty był na fundamentalnych założeniach pierwowzoru, to trudno było przewidzieć, co stanie się w następnych epizodach (Romaniak 2014).
4) Wykorzystanie *social media* – nawet największe dzieło nic by nie znaczyło, gdyby nie jego fani. Twórcy oraz aktorzy grający w serialu dobrze o tym wiedzą, dlatego też na bieżąco komunikują się z widzami między innymi za pomocą portali społecznościowych, gdzie pojawiają się wpisy dotyczące tego,

co najprawdopodobniej zobaczą w kolejnych odcinkach, jak i te nawiązujące na przykład do postaci, które wcześniej zginęły. Jednocześnie zamieszczają w sieci zdjęcia z planów zdjęciowych, gdzie pozują z zombie statystami.

5) Spotkania z fanami – odbyły się one w takich państwach, jak Singapur, RPA, Portugalia, Norwegia, Włochy, Grecja, Australia, Holandia, Hiszpania czy Japonia. Oprócz wydarzeń promocyjnych zorganizowano również spotkania na Comic-Con[2] i innych imprezach. W dniu premiery serialu w dwudziestu sześciu największych miastach świata producenci skoordynowali *zombie invasion event* promujący serial. W trakcie kolejnych dwudziestu czterech godzin kilkunastoosobowe grupy statystów wyglądających jak trupy przemierzały między innymi ulice Tajpej, Hongkongu, Stambułu, Madrytu, Monachium, Londynu, São Paulo, Buenos Aires, Nowego Jorku i Los Angeles. Zorganizowane grupy pojawiły się w pobliżu najważniejszych punktów miast – przy Moście Brooklińskim w Nowym Jorku, przy Akropolu w Atenach, czy obok wieży Big Bena w Londynie. Wydarzenie można określić jako *flash mob* – nie szokowało, ale wzbudzało zainteresowanie. W związku z powrotem kolejnych odcinków czwartego epizodu zombie pojawiły się na ulicach Nowego Jorku – zabawa nie polegała tym razem na organizowaniu dużych grup statystów, lecz na straszeniu przypadkowych przechodniów i przedstawieniu tego w Internecie jako *prank joke*.
6) Klasyczność – *The Walking Dead* mimo wprowadzania do obiegu wielu nowych form zarówno w komiksie, jak i serialu bazuje wciąż na klasycznych elementach literatury postapokaliptycznej. Sam motyw Ricka, który na swój sposób „nie widział" apokalipsy rozpoczynającej się na świecie i stara się funkcjonować w już zniszczonym otoczeniu, jest nawiązaniem między innymi do takich utworów, jak: *Dzień Tryfidów* angielskiego pisarza Johna Wyndhama, czy trylogii *Mad Max*. Nawiązań do klasyki postapo można się również doszukiwać w tym, że główny bohater, nawet jeśli tylko przez krótki czas, to jednak pozostaje kimś w rodzaju samotnego jeźdźca przemierzającego niebezpieczny świat. Jest to zwykły człowiek z wątpliwościami i słabościami, a nie superbohater (Kunisz 2014).

[2] Comic-Con International: San Diego, organizowany od 1970 roku, jest jednym z największych na świecie wydarzeń, gdzie spotykają się fani komiksów, filmów, gier czy szeroko pojętej fantastyki. W trakcie Comic-Conu przyznawane jest najważniejsze wyróżnienie dla twórców komiksów – Nagroda Eisnera.

7) Zombie – w swej postaci wracają one do korzeni, ponownie stając się powolnymi potworami. Nie skaczą po dachach, nie śpiewają, nie strzelają z karabinów maszynowych. Pod tym względem przypominają one bardziej klasyczne sylwetki wykreowane przez Romero aniżeli współczesne wyobrażenia znane chociażby z gier, takich jak *Resident Evil* itp. Warto jednak zaznaczyć, że twórcy cały czas kładą duży nacisk na jak największą ich różnorodoność,. Dlatego pojawiają się choćby zombie dzieci czy też zombie w policyjnych mundurach służbowych.
8) Różnorodność – Tym, co wyróżnia przedstawioną markę od innych dzieł, i można śmiało stwierdzić, że stanowi jej największą zaletę, jest różnorodność bohaterów. Występują tutaj przedstawiciele różnych ras oraz narodowości, różni ich także wiek. Każda z postaci posiada swoją własną historię oraz motywy, które pomagają jej w przetrwaniu. Dlatego też czytelnikom i telewidzom z łatwością udaje się utożsamić ze swoim ulubionym bohaterem. Jednakże nawet charyzma czy ulubione cechy nie dają jednostkom występującym w uniwersum gwarancji na przetrwanie – mogą zginąć w spektakularny sposób. Warto zaznaczyć, że praktycznie (podobnie jak w kilku innych popularnych serialach) nie ma w obsadzie gwiazd, dzięki czemu widz skupia się na grze aktorskiej i relacjach między postaciami, nie zaś na obserwacji celebryty.
9) Oręż – w przeciwieństwie do wielu znanych tytułów zmieniono tutaj formułę walki głównych bohaterów. Posługują się oni głównie bronią białą, ponieważ huk wystrzału może ściągnąć większą grupę zombie, co stanowiłoby potencjalnie większe niebezpieczeństwo. Tym bardziej, że znalezienie amunicji, nie mówiąc o jej produkcji, jest bardzo trudne. Wpływa to bezpośrednio na sam kontakt postaci z nieumarłymi. Bohaterowie przede wszystkim unikają potworów albo walczą z nimi w niebezpiecznie bliskim zwarciu, co jeszcze bardziej potęguje uczucie niepewności.
10) Zróżnicowanie widowni – fanów serialu można podzielić na dwie grupy: amatorów zombie i tych, którym do gustu przypadł przede wszystkim rozwój opowiadanej historii. Sama publiczność dojrzewa wraz z bohaterami. Wzrasta ich przywiązanie do poszczególnych bohaterów. Na przestrzeni wielu odcinków dostrzegają oni zmiany, które zachodzą w aktorach. Za przykład niech posłużą fragmenty wywiadu z Normanem Reedusem, odtwórcą roli Darryla, który zasłynął rolą w filmach z cyklu *Święci z Bostonu:*

> Fakt, jest okropnie. A będzie jeszcze gorzej! Ci, którym udało się dotrwać do tej pory, stale boją się o jutro, tak na ekranie, jak i poza nim. Serial w jakiś sposób przenika do naszego życia, które prowadzimy poza kamerami, zmienia nasz sposób myślenia, odbiór świata. [...] A nawet jeśli czytasz scenariusz i nagle ginie któryś z członków obsady, i tak cię to rusza. Trudno przygotować się na takie nagłe łupnięcie, na pajacyka wyskakującego z pudełka. Na stronie, dajmy na to, dwudziestej piątej nic się nie dzieje, cisza, spokój, twoje myśli błądzą gdzieś daleko, a tu nagle na stronie dwudziestej szóstej – bum, ktoś umiera. Nie da się do tego przywyknąć. [...] Żadne z nas nie jest już tym samym człowiekiem, jakim było, kiedy zaczynaliśmy. Łącznie ze mną. Cały ten świat stale ewoluuje. Zombie również. Zaczynają poruszać się w ogromnych stadach, również adaptują się do nowych warunków. Są jak wirus, lecz pełnią też funkcję symbolu, przypominają, ile czasu jeszcze nam zostało na tym świecie. Doceniam, że Greg Nicotero dba o to, abyśmy pod całym tym paskudnym make-upem mogli dostrzec człowieka. To równocześnie intrygujące i przerażające. Sama myśl, że w tych martwych oczach niegdyś tliło się życie, potrafi wywołać ciarki. Kiedyś wszyscy umrzemy, a każde z nas jest przecież zainfekowane. Ból odczuwany przez bohaterów, strata, jaką przeżywają, są prawdziwe. Bo nasz serial to nie horror. Opowiada o ludziach żyjących w trawionym chorobą świecie i liczy się to, do czego się posuną, aby przetrwać (Czartoryski 2015).

Mimo to scenarzyści pracujący nad serialem niemal w każdym odcinku pragną w przeróżny sposób pokazać swój szacunek dla pierwowzoru, odtwarzając niektóre komiksowe sekwencje. Przykładem tego jest portal ScreenCrush, na którym dokonywane są szczegółowe analizy poszczególnych odcinków czy wyjaśniane wszelkiego rodzaju różnice oraz podobieństwa pomiędzy filmową a komiksową wersją. Za przykład może posłużyć grafika porównująca te same sceny z obu wersji *The Walking Dead* (Fitzpatrick 2015).

Narodziny całego uniwersum

Popularność zarówno komiksu, jak i serialu sprawiła, że marką zaczęli interesować się między innymi producenci gier wideo. W 2012 roku studio *Telltale Games*, które zasłynęło za sprawą popularnych produkcji przygodowych typu *point & click*[3], jak *Sam & Max* czy *Tales of Monkey Island*, wydało na rynek grę o tej samej nazwie co komiks.

3 *Point & Click* (w polskim tłumaczeniu – 'wskaż i kliknij') to rodzaj gry przygodowej , gdzie kieruje się postacią za pomocą wskaźnika (kierowanego najczęściej przy użyciu myszy). Po wskazaniu miejsca lub przedmiotu, bohater wykonuje określoną czynność. Termin ten odnosi się głównie do przygodówek z ręcznie rysowaną grafiką 2D.

Produkcja podzielona na pojedyncze epizody opowiadała historię Lee, ciemnoskórego mężczyzny oskarżonego o morderstwo, który w chwili wybuchu epidemii był eskortowany do więzienia, oraz małej dziewczynki, osieroconej Clementine. Warto zaznaczyć, że w grze nie pojawiły się żadne, nawet drugoplanowe, postaci znane z serialu czy komiksu. Twórcy tytułu od samego początku postanowili zrezygnować z wielu elementów wysokobudżetowych produkcji. Postawili przede wszystkim na ciekawą historię, bezpośrednie starcia z nieumarłymi oraz bardzo trudne moralne decyzje, których skutki pojawiały się w późniejszych fragmentach rozgrywki (Sieja 2012). *The Walking Dead* jako gra wideo w wielu rankingach uzyskało tytuł gry roku (w Polsce znalazło się też na liście najlepszych pozycji w czasopiśmie „CD-Action" w kategorii gra niezależna).

Fenomen marki znalazł swe odzwierciedlenie w Polsce również w inny sposób. W 2014 roku *Studio Sound Tropez* wydało na naszym rynku łącznie trzy zestawy słuchowisk opartych na pierwszych sześciu komiksach. Do projektu zaangażowano znanych aktorów – Krzysztofa Banaszyka, Annę Dereszowską, Marię Seweryn, Jacka Rozenka czy Szymona Bobrowskiego. Zadbano przy tym o wszelkiego rodzaju efekty dźwiękowe, dzięki którym zmysły słuchaczy pobudzane były na przykład wrzaskami, tupnięciami czy chrupnięciami. Żywe trupy wraz z innymi słuchowiskami jak *Thorgal*, *Conan Barbarzyńca*, *Kajko i Kokosz*, *Funky Koval* można było zakupić między innymi w sieci sklepów Biedronka w dość niskich cenach. Na płytach znajdowały się pliki w formacie MP3, a w środku opakowania zamieszczono również kod do pobrania cyfrowej kopii z serwisu cdp.pl (Zajonc 2014). Oprócz tego na rynku wydawniczym dostępne są również powieści tworzone przez Roberta Kirmana wraz z Jayem Bonansingą, które uzupełniają lub rozszerzają niektóre z wątków występujących w komiksie.

Podsumowanie

Wydaje się, że zombie odzwierciedlają realne niepokoje współczesności. Ich historia pozwala ludziom zobaczyć rzeczywiste problemy świata, jak podział społeczny, głód, choroby czy chaos na ulicach, jaki obserwujemy w niektórych krajach. Tak jednak długo, jak katalizatorem dla wszystkich problemów są zombie, możemy spać spokojnie (Roger 2012: 6).

Zombie, nieumarli, żywe trupy – jakkolwiek by ich nie nazwać – nie sposób zaprzeczyć, że na stałe weszły one do współczesnej popkultury. Początkowo były symbolem niewolnictwa czy strachu przed działaniem nieznanej haitańskiej magii, lecz

dzięki filmom Romero zyskały wymiar krytyczny, skierowany przeciw amerykańskiemu konsumpcjonizmowi. Dzisiaj postrzegane są jako rodzaj zemsty klasy robotniczej, która najbardziej ucierpiała na światowym kryzysie ekonomicznym (Bauman 2011). Sposób przedstawiania ich oraz funkcje metaforyczno-symboliczne zmieniały się na przestrzeni lat tak bardzo, że w pewnym momencie hordy nieumarłych, które dotychczas budziły grozę, stały się kolejnym humorystycznym akcentem w szeroko pojmowanej rozrywce. Pojawienie się wszelako tak komiksu, jak i serialu *The Walking Dead* sprawiło, że ludzie po prostu oszaleli na punkcie żywych trupów, dzięki czemu marka stała się jedną z najpopularniejszych na świecie. Mimo że sam serial nie sposób uznać za straszny to pokazuje on jednocześnie to, za co kochamy postapokalipsę z zombie na czele – za umiejętność pokonywania własnych słabości oraz fakt, że w przypadku zagrożenia to właśnie człowiek staje się największym potworem.

English summary

In the chapter *We are not Afraid of Horror- the Phenomenon of The Walking Dead Brand*, Paweł Wiater presents and analyzes a contemporary phenomenon of *The Walking Dead* franchise, which has changed a perception of horror in the broadly understood pop culture. The initial sections have been devoted to describe the Haitian roots of zombies and film productions of the 1920's, where they occurred for the first time. Next, he demonstrates how *Night of the Living Dead* by George A. Romero has contributed to the growing interest in these monsters in mass culture. Later on, the author attempts to present how zombies, which until now have excited fear and disgust, have become one more object of mass entertainment and lost their original properties. In the final part of the chapter, *The Walking Dead* comic book by Robert Kirman and the TV series based on its motifs are examined. Analyzing the particular elements, Wiater tries to demonstrate what has contributed to the popularity of the brand. Finally, he argues that true horror is revealed mainly through the behavior and decisions of the protagonists, who, when confronted with critical situations, forget about moral codes and, consequently, become a kind of "monsters" themselves.

Źródła cytowań

Bauman, Zygmunt (2011), 'On the Unclass of Precarians, Social Europe Journal', online: *SocialEurope.eu,* https://www.socialeurope.eu/2011/06/on-the-unclass-of-precarians/ [dostęp: 15.08.2016].

Birek, Wojciech (1993), 'Komiks a film – pokrewieństwa i związki', w: Kazimierz Sobotka; Zbigniew Batko (red.), *Od fantastyki do komiksu. W kręgu gatunków filmowych*, Łódź: Wydawnictwo Łódzki Dom Kultury.

Bomba, Radosław (2013), 'Apokalipsa zombi. Analityka kulturowa w badaniu filmu popularnego, cz. I', online: *Rbomba.pl,* http://rbomba.pl/archives/1550 [dostęp: 15.08.2016].

Borowski, Jacek (2001), 'Komiks o Holocauście', *Wprost*: 16.

Bukowczan-Rzeszut Agnieszka (2015), 'Abra-kadawer — odczarowanie żywej śmierci', *Creatio Fantastica*: 1 (48), online: https://creatiofantastica.files.wordpress.com/2015/03/fel-agnieszka-bukowczan-rzeszut-abra-kadawer.pdf [dostęp: 15.08.2016].

Czartoryski, Bartosz (2015), 'Norman Reedus, gwiazda *The Walking Dead*: Jeśli Daryl zginie, wyjdę z ludźmi na ulice', online: *Gazeta.pl*, http://weekend.gazeta.pl/weekend/1,138262,17351307,Norman_Reedus__gwiazda__The_Walking_Dead___Jesli_Daryl.html [dostęp: 15.08.2016].

Doskocz, Marek (2013), 'Oswajanie Lęku', *art PAPIER:* 220, online: http://www.artpapier.com/index.php?page=artykul&wydanie=171&artykul=3641 [dostęp: 15.08.2016].

Fitzpatrick, Kevin (2015), '*The Walking Dead* Season 5 Comic-TV Comparison: *Remember*, online: *ScreenCrush.com*, http://screencrush.com/the-walking-dead-comic-tv-comparison-remember/ [dostęp: 15.08.2016].

Guercio, Gino del (1986), 'The Secrets of Haiti's Living Dead', *Harvard Magazine*: 1-2, ss. 31-37.

Hut (2012), 'Lollipop Chainsaw – recenzja', *CD-Action*: 8.

Jacobs, stephen (2011), *Boris Karloff: More Than a Monster : The Authorised Biography*, Sheffield: Wydawnictwo Tomohawk Press.

Kaja, Damian (2014), 'Komiks amerykański w kontekście telewizji. Prolegomena', w: Izolda Kiec, Michał Traczyk (red.), *Komiks i jego konteksty*, Poznań: Instytut Kultury Popularnej, ss. 131-142.

Karg, Barb, Arjean Spaite, Rick Sutherland (2010), *Wampiry. Historia z zimną krwią spisana*, Gliwice: Wydawnictwo Helion.

Kay, Glenn (2008), *Zombie Movies: The Ultimate Guide*, Chicago: Chicago Review Press.

Kincade, Jonathan (2013), 'Art Spiegelman's Maus: (Graphic) Novel and Abstract Icon', *DISCOVERY: Georgia State Honors College Undergraduate Research Journal*: 1, online: http://scholarworks.gsu.edu/discovery/vol1/iss1/2 [dostęp: 15.08.2016].

Kirkman, Robert (2005), *Żywe trupy: Dni utracone*, Piaseczno: Wydawnictwo Taurus Media.

Knapek, Ryszard (2012), 'Kultura zombie-tekstualna', *Świat i słowo*: 1(18), ss. 91-101.

Kunisz, Krzysztof (2014), 'Apokalipsa w twoim domu (*The Walking Dead*)', online: *PopModerna.pl,* http://popmoderna.pl/apokalipsa-w-twoim-domu-the-walking-dead/ [dostęp: 15.08.2016].

Mank, Gregory W. (2001), *Hollywood Cauldron: Thirteen Horror Films from the Genre's Golden Age*, Jefferson, London: McFarland.

Neail, Elizabeth (2012), *The Signification of the Zombie*, Pennsylvania State University, online: http://www.huichawaii.org/assets/neail,-elizabeth---the-signification-of-the-zombie.pdf [dostęp: 15.08.2016].

Olkusz, Ksenia (2016), *Jak „ugryźć" temat? Wieloaspektowość figur zombie*, w: Ksenia Olkusz (red.), *Zombie w kulturze*, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta.

Przywalny, Dawid (2013), 'Moda na żywe trupy. Fenomen *The Walking Dead*', online: *NaEkranie.pl*, http://naekranie.pl/artykuly/moda-na-zywe-trupy-fenomen-the-walking-dead [dostęp: 15.08.2016].

Rebello, Stephen (2013), *Alfred Hitchcock. Nieznana historia „Psychozy"*, Kraków: Wydawnictwo Sine Qua Non.

Robotycki, Czesław (1992), 'Wampiry. Od wierzeń ludowych do filmowych fantomów', *Polska Sztuka Ludowa – Konteksty:* 3-4 (46), ss. 144-150.

Roger (2012), 'Dobry trup to żywy trup', *PSX Extreme*: 183.

Romaniak, Jakub (2014), 'Oryginał czy ekranizacja? – *The Walking Dead*', online: *Filmotekaromana.blogspot.com*, http://filmotekaromana.blogspot.com/2014/08/orygina-czy-ekranizacja-walking-dead.html [dostęp: 15.08.2016].

Seabrook, William (1929), *The Magic Island*, New York: Literary Guild of America.

Shillock, Larry T. (2014), 'The Walking Flesh: Zombies, Narrative Desire, and the Apostle Paul's Anxious Account of Embodiment', *Journal for Culture and Religious Theory*: *College*: 2 (13), ss. 111-122.

Sieja, Bartłomiej (2012), 'Nieliniowa recenzja: *The Walking Dead* – Sezon 1', online: *Gamezilla.pl*, http://gamezilla.komputerswiat.pl/publicystyka/2012/11/nieliniowa-recenzja-the-walking-dead-sezon-1 [dostęp: 15.08.2016].

Sokołowski, Łukasz (2011), 'Serial jako element praktyk społecznych', *Kultura i Społeczeństwo*: 2-3 (55), ss. 187-208.

SOQ (2012), 'Ewolucja żywych trupów', *PSX Extreme*: 182.

Stoparek, Paulina (2013), 'Inwazja porywaczy ciał', online: *NoirCafe.pl*, http://www.noircafe.pl/review/inwazja-porywaczy-cial/ [dostęp: 15.08.2016].

Twohy, Margaret (2008), *From Voodoo to Viruses: The Evolution of the Zombie in Twentieth Century Popular Culture*, Dublin: Trinity College.

Walsh, Meaghan (2008), *Survivors and Victims: Gothic Feminism, Deconstruction and Colonialism in I Walked With A Zombie*, online: http://mwgerard.com/wp-content/uploads/2012/02/Walsh-I-Walked-With-A-Zombie.pdf [dostęp: 15.08.2016].

Warner, Marina (2006), *Metaphors, and Media into the Twenty-first Century*, Oxford: Oxford University Press.

Zajączkowski, Sławomir (2011), 'Epoka żółtego papieru', online: *Gildia.pl*, http://www.komiks.gildia.pl/publicystyka/epoka-zoltego-papieru [dostęp: 15.08.2016].

Zajonc (2014), 'Komiks tylko dla Twoich uszu. Recenzja słuchowiska *Żywe trupy* tom 1 i 2', online: *StrefaWalkingDead.pl*, http://www.strefawalkingdead.pl/komiks-tylko-dla-twoich-uszu-recenzja-sluchowiska-zywe-trupy-tom-1-i-2/ [dostęp: 15.08.2016].